

BAB I

PENDAHULUAN

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang dapat berlangsung dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Tujuan yang hendak dicapai adalah berkembangnya potensi peserta didik, membantu memecahkan kesulitan baik yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotor. Di sekolah interaksi pendidikan berlangsung secara formal, terencana, sengaja dan sistematis.

Semua proses belajar mengajar peserta didik mengandung unsur keaktifan, tetapi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Oleh karena itu, peserta didik harus berpartisipasi aktif secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perorangan. Siswa dikatakan aktif apabila ia bisa menentukan apa yang akan dipelajari, perasaan membutuhkan untuk belajar, focus dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran guru dituntut lebih kreatif dalam mengelola kelas dan memberikan suasana belajar yang menunjang siswa memperoleh pengalaman belajarnya. Berbagai komponen pembelajaran seperti tujuan, bahan, metode, media serta penilaian merupakan bahan yang digunakan dalam interaksi guru dan siswa di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPA sebagian besar siswa masih kurang memberikan perhatian ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan selama pembelajaran

berlangsung, siswa cenderung tidak aktif. Terlihat bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran masih kurang. Siswa sibuk mengobrol dan bercanda dengan teman, bahkan beberapa siswa sering terlihat keluar kelas dan bermain. Selama proses pembelajaran sedikit sekali siswa yang aktif untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawab. Dan ketika diberikan tugas dalam kelompok, terdapat beberapa siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Metode yang digunakan saat pembelajaran adalah ceramah, dimana siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya timbal balik dari siswa. Aktivitas yang dilakukan siswa adalah mendengarkan materi yang disampaikan. Sehingga menimbulkan rasa bosan dan mengantuk dalam diri siswa. Agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa terutama saat pembelajaran IPA diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat, terhindar dari rasa bosan ataupun mengantuk dan tidak mempersulit siswa di dalam pemakaian metode.

Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan guru berusaha untuk memilih metode yang serasi sehingga siswa merasakan adanya kesegaran ketika menerima pelajaran di dalam kelas dan menjadi disenangi karena adanya harmonisasi di dalam pemakaian metode. Siswa secara aktif menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikannya ke dalam kehidupan yang nyata. Dengan penggunaan model pembelajaran yang aktif siswa dapat berinteraksi di dalam kelas. Sedangkan untuk mengatasi pembelajaran guru yang kurang menarik, diperlukan strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan model Creative Problem Solving (CPS).

Pendekatan Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada ketrampilan

pemecahan masalah. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Karen (2004:1) menjelaskan, bahwa sebaiknya model pembelajaran berorientasi pada kegiatan pemecahan masalah dan diikuti dengan penguatan kreativitas. Ketika dihadapkan pada suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah dengan memilih dan mengembangkan ide serta gagasannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, ketrampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir (Pepkin, 2004)

Creative Problem Solving (CPS) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan proses mental menciptakan solusi untuk suatu masalah (Suryosubroto, 2009). Dalam pembelajaran IPA, pendekatan Creative Problem Solving, sangat menarik untuk diterapkan. Pembelajaran dengan menerapkan pemecahan masalah secara kreatif memotivasi siswa-siswa dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan IPA secara kreatif, meningkatkan aktifitas dan kreatifitas siswa, meningkatkan minat diskusi diantara siswa dan membantu kegiatan belajar untuk bisa lebih efektif dan berjalan baik.

Pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dan menyenangkan serta memberikan semangat dalam berfikir dan belajar. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bisa membawa rasa senang kepada siswa dan membuat mereka asyik. Sehingga pembelajaran ini dapat menjadikan siswa aktif bukan saja aktif secara fisik tetapi juga aktif psikhisnya dan saling berinteraksi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan sumber belajar sehingga siswa lebih percaya diri.

Metode ini juga berfungsi mengubah pola pembelajaran konvensional yang seluruh rangkaian belajar mengajar berpusat pada guru tanpa memberikan kesempatan pada siswa sehingga kadang-kadang siswa terbelenggu oleh aturan dan penggunaan strategi yang monoton dan membosankan sehingga anak didik menjadi anak yang penakut.

Dengan demikian bisa dilakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas II SDN Bumiayu 01 Tahun Pelajaran 2014/2015”

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini dimungkinkan mampu membuat peserta didik untuk dapat belajar dengan kreatif, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2. Perumusan Masalah

Apakah peningkatan keaktifan belajar IPA dapat dilakukan melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) pada siswa Kelas II Semester II SDN Bumiayu 01 Tahun Pelajaran 2014/2015 ?

3. Tujuan Penelitian

Untuk mendiskripsikan peningkatan keaktifan belajar IPA melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) pada siswa Kelas II Semester II SDN Bumiayu 01 Tahun Pelajaran 2014/2015.

4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan siswa untuk peningkatan kualitas belajar IPA.

b. Manfaat Bagi Guru

Memudahkan dalam menyampaikan materi dan dapat memperluas pengetahuan maupun wawasan metode pembelajaran dan teknik

mengajar yang dirasa paling efektif, efisien, dan produktif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas sekolah dalam proses mengajar.